

「中小企業のエンジニアチームを
”楽”にする」を目指す
組織マネジメントの
変わる勇気と変えない勇気

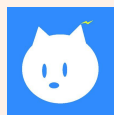
2020.11.18 / Agile Japan 2020

RAKUS Co., Ltd. / Masamichi Otsuka / @radiocatz

©2020 RAKUS Co., Ltd.



About me



Masamichi Otsuka / radiocat

Twitter : @radiocatz

好きなもの : ねこ / 野球 / ビール / Vim

所属 : 株式会社 ラクス

配配メール開発課 @大阪

Engineering Manager

無免許スクラムマスター

Blog : <http://radiocat.hatenablog.com/>

Qiita : <https://qiita.com/radiocat>

GitHub : <https://github.com/radiocat>



<https://rakus.connpass.com/>



<https://www.hai2mail.jp/>



<https://www.curumeru.jp/>

Agile Japan 2019

2019-07-25

Agile Japan 2019にムービースポンサーとして参加してきました

スクラム 勉強会

Agile Japan 2020

 www.agilejapan.org **86 users**

www.agilejapan.org

はじめに

楽楽明細のエンジニアをしている[id.eichisanden](#)です。7/18に行われたAgile Japan 2019のムービースポンサーを弊社の方で務めさせて頂きました。



検索

記事を検索

C

プロフィール



楽!
ラクス

読者です 171

注目記事

【超入門】初心者のためのGitとGitHubの使い方

【図解】はじめてでもわかる JMeterの使い方

シェルスクリプト コマンド ま とめ【基本のキ】

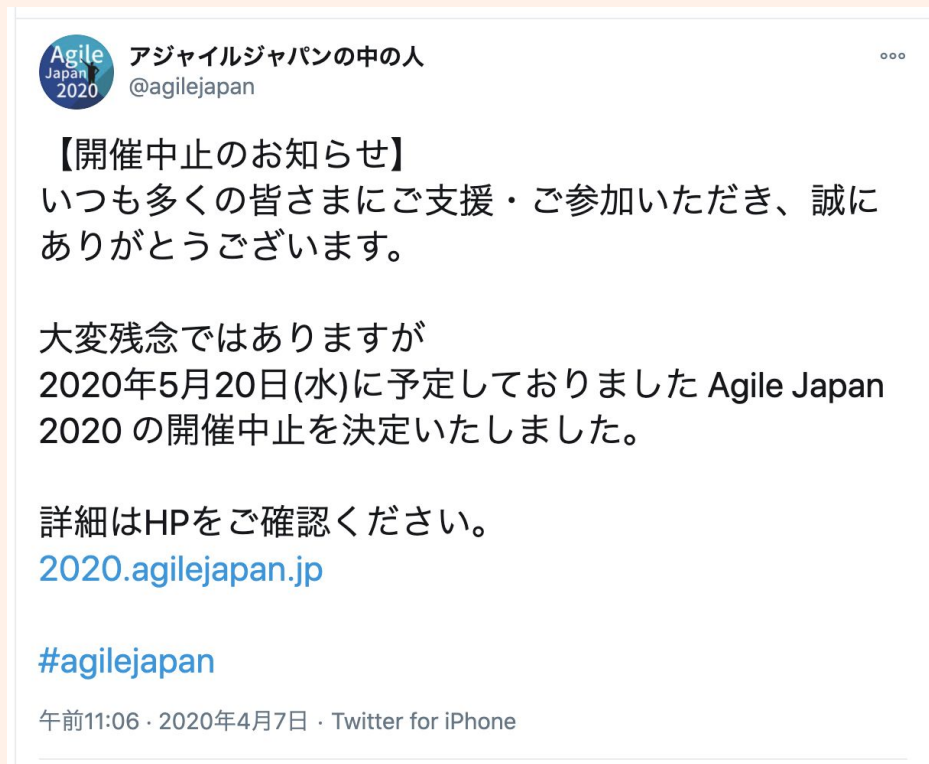
faviconが表示されない時に確認する5つのこと

【超入門】RDBとNoSQLの違いに着目！NoSQLに求めるものは？

Dockerのvolumeでpermission deniedが発生した場合の解決法

【PostgreSQL 9.4 → 11】
pg_upgradeでデータベースクラ

Agile Japan 2020 開催中止



<https://twitter.com/agilejapan/status/1247345030622109697>

©2020 RAKUS Co., Ltd.

Scrum Fest Osaka 2020に全集中



スクラムちゃうがなと
言われても
やってみいひん？

2020.6.27 / Scrum Fest Osaka 2020 @ Online
RAKUS Co., Ltd. / Masamichi Otsuka / @radiocat

©2020 RAKUS Co., Ltd.



オンラインで復活！？



アジャイルジャパンの中の人
@agilejapan

...

【Agile Japan 2020 オンライン開催のお知らせ】

11月17日（火）・18日（水）オンラインにて開催を決定しました！

詳細は：2020.agilejapan.jp

尚、本日からスポンサーの募集も開始いたしました！
ご検討のほどよろしくお願い申し上げます！
[#agilejapan](https://twitter.com/agilejapan)

午前11:06・2020年7月3日・Twitter Web App

<https://twitter.com/agilejapan/status/1247345030622109697>

アジャイル × ビジョン

チームのビジョンを
設定していますか？

なぜアジャイル？

Why Agile

- ❑ なぜアジャイルに取り組むのか？
- ❑ なぜ自分たちの組織は変わらなければならないのか？

Agile
Japan 2018

メッセージ AJポリシー 開催概要 セッション スポンサー 実行委員会 サテライト

Agile Japanからの問いかけ

そこで、我々は今年のアジャイルジャパンのテーマとして「Why Agile?」を掲げることにしました。なぜアジャイルに取り組むのか？なぜ自分たちの組織は変わらなければならないのか？様々な背景や事情があると思いますし、一人ひとり答えは異なります。また、なぜこの原則は掲げられているのか？なぜこのプラクティスをやるのか？といった「問い」も、アジャイルをしっかりと理解するためには大切です。

Whyが無いとどうなるか？

- アジャイルを取り入れること自体が目的になってしまふ
- プロダクトや組織などのより大きな成果にたどり着かない

自己目的化

ある目的のためにたてた「目標(値)、達成のための手段、あるいは具体的な行動など」が、いつの間にか「目的」にすり代わり(そして概ね、本来の目的は忘れられ)あるいは逆効果の、目的に反する事態に陥ること。

(Wikipediaより)

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%87%AA%E5%B7%B1%E7%9B%AE%E7%9A%84%E5%8C%96>

ヤクの毛刈り

本来のより大きな問題を意図的、又は非意図的に先延ばしする為に行う、必要にみえるが実際には無用な行為。

(Wikipediaより)

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A4%E3%82%AF%E3%81%AE%E6%AF%9B%E5%88%88%E3%82%8A>



アジャイル×ビジョンで

Whyと向き合ってきた話

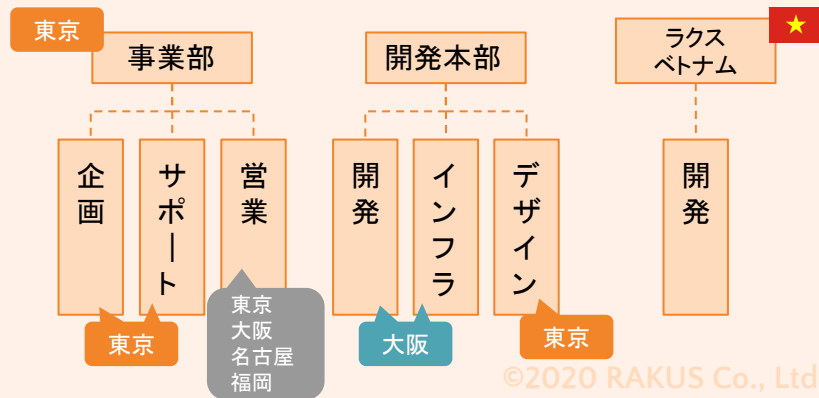
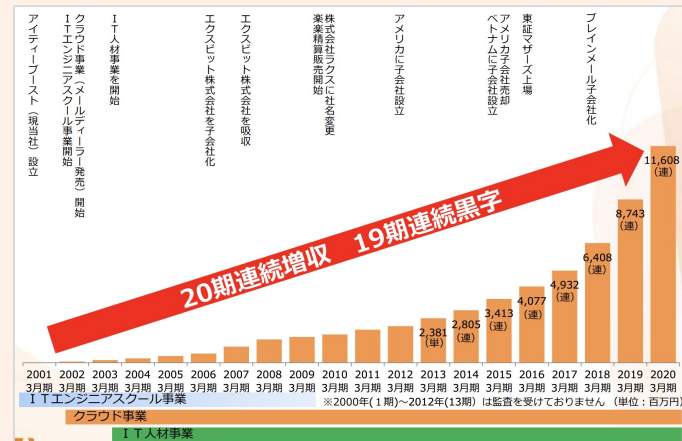
1. チームにアジャイルを取り入れてカイゼン文化を生み出す
2. ビジョンを生み出して「ヤクの毛刈り」から脱出
3. ビジョンづくりを継続して「自己目的化」から脱出

チームを取り巻く環境

カテゴリ	状態
会社	大企業よりは歴史が浅く、成長過程
ビジネス	中小企業向け SaaS
プロダクト	メール配信としては衰退期／マーケティングプロダクトとしてみれば変革期
技術	サービス開始 13 年のレガシーなシステム／メールプロトコルは枯れた技術／ Webトラッキングなど Web 技術動向の影響は受ける
組織	事業部門と開発部門は別々／オフショア体制あり
チーム	毎年何人かの新メンバーが参画／半数以上が中堅未満／一部のベテラン有識者への依存体質／オフショアチームとの連携あり

会社・組織

- ❑ 創業20年
- ❑ 事業拡大・成長過程
- ❑ マトリックス型組織



チーム

❑ 2019年に新体制開始

❑ 半数は所属が浅い

❑ 半数は中堅未満

2019年4月新体制スタート時のチーム構成

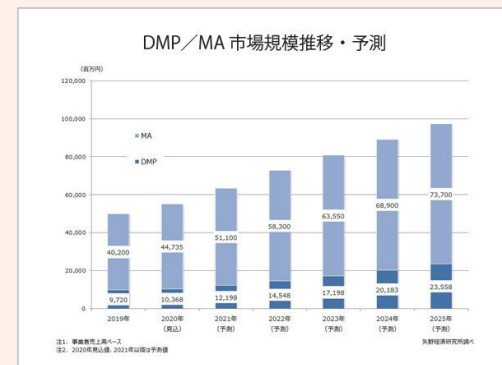
所属	エンジニア歴			マネジ メント
	1年未満	1年以上 5年未満	5年以上	
1年未満				
1年以上 5年未満				
5年以上				

プロダクト

- ❑ 中小企業向けSaaS
- ❑ メール配信として見れば衰退期
- ❑ マーケティングプロダクトとして見れば変革期



<https://www.hai2mail.jp/>



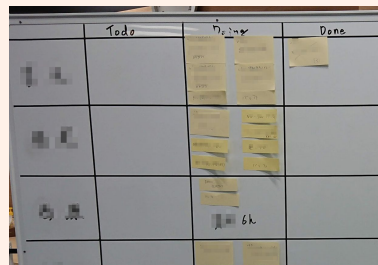
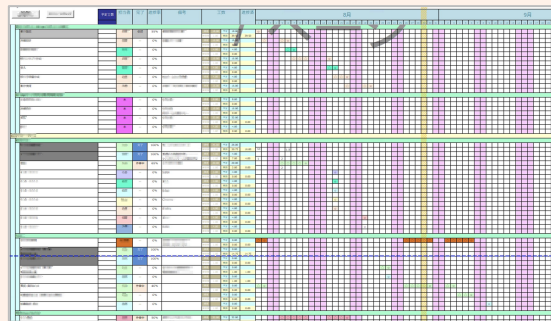
MarkeZine | DMP/MA (Marketing Automation)市場、
2020年度は551億円まで拡大か
矢野経済研究所が予測を発表

<https://markezone.jp/article/detail/34703>

カイゼン文化を生み出す

2019年4月に新チーム体制へ

- ❖ 従来型プロセスがうまく回っていない
 - いにしえの開発プロセス
 - 古来伝来のガントチャート
- ❖ 改善ができていない
 - 形骸化したカンバン



新体制を立ち上げるうえでの課題

- 半年後の新プランリリースに向けて
大規模プロジェクトが進行中
- 少数のベテランに依存した体質
- 約半数いる若手の育成

カイゼン文化を生み出して

チームを立ち上げる

- ❑ 目の前の課題を克服してチームを成長させるために、カイゼン文化を生み出す
- ❑ カイゼン文化を生み出すうえで、アジャイルの事例が役立つ

アジャイルを取り入れながらカイゼン文化を生み出す

カイゼン文化を生み出すステップ

1. 一人ひとりのマインド定着

➤ PDCAサイクルを習慣化する

2. 個人からチームへ

➤ スケジュールマネジメントを強化する

3. チームのアップデート

➤ チームの状況に応じたフォーメーションをとる

カイゼン文化を生み出すステップ

1. 一人ひとりのマインド定着

- PDCAサイクルを習慣化する

2. 個人からチームへ

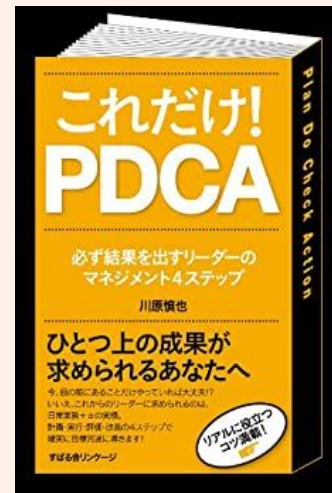
- スケジュールマネジメントを強化する

3. チームのアップデート

- チームの状況に応じたフォーメーションをとる

全ての原因は「計画のダメさ」にアリ

- ❑ 時間が思うように取れず、「計画らしきもの」で乗り切ろうとする
- ❑ 現場レベルのチェックが行き届かず、実現可能性が低い計画が出来上がる

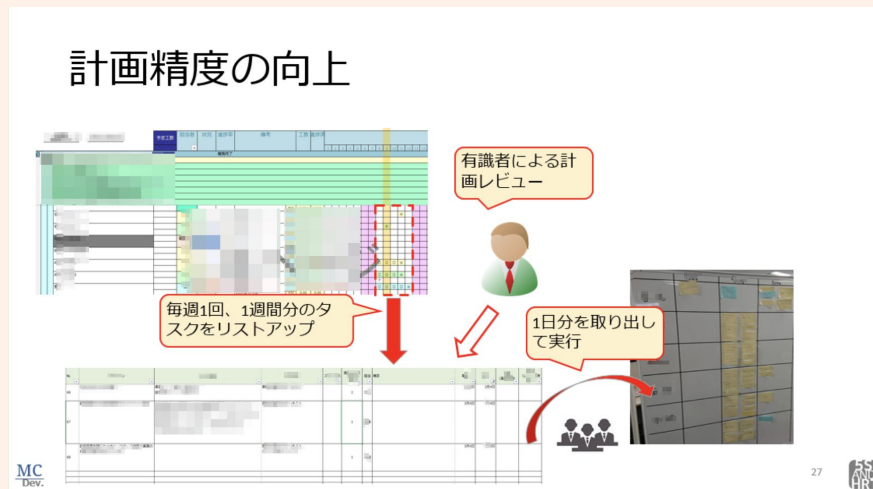


これだけ！PDCA

<http://www.subarusya.jp/book/b167194.html>

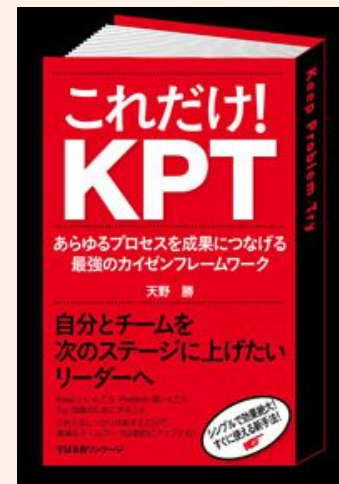
1週間単位の計画をたてる

- ❑ プロジェクトのスケジュールから
1週間分の個人タスクを計画
- ❑ チーム内で相互レビュー



カイゼンの源は「ふりかえり」

- ❑ まずは、1週間の計画を立て、その計画に基づいて活動
- ❑ 1週間後にふりかえりを行い、
そこでの改善のアイデアを次の計画に
反映するということを繰り返していけば、
次第にもっと長い期間でPDCAを
回せるようになる



これだけ! KPT

<http://www.subarusya.jp/book/b167190.html>

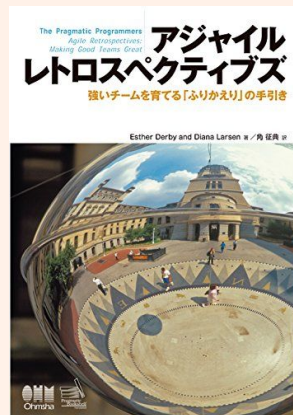
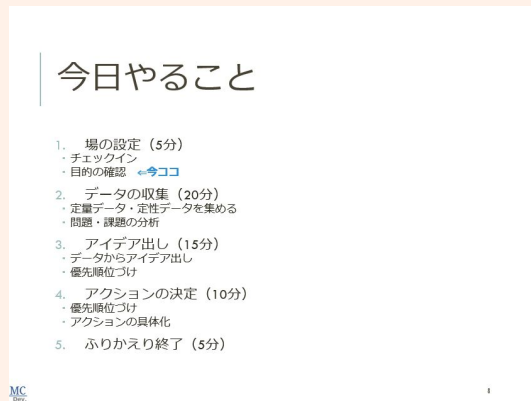
©2020 RAKUS Co., Ltd.

ふりかえりを導入

- ❑ 『アジャイルレトロスペクティブズ』を参考にチームの進め方を決める

- ❑ 随時アップデートしながらふりかえりを定着化

↓チームのふりかえりテンプレート



アジャイルレトロスペクティブズ
強いチームを育てる「ふりかえり」の手引き

<https://www.amazon.co.jp/dp/B011GW59NQ/>, Ltd.

カイゼン文化を生み出すステップ

1. 一人ひとりのマインド定着

- PDCAサイクルを習慣化する

2. 個人からチームへ

- スケジュールマネジメントを強化する

3. チームのアップデート

- チームの状況に応じたフォーメーションをとる

スケジュールマネジメントの基本

- ❑ 制約スラック(作業同士の依存関係による無駄)を削減する
- ❑ 見積もりの予測可能性を上げる
- ❑ プロジェクトバッファの消費を可視化し改善する

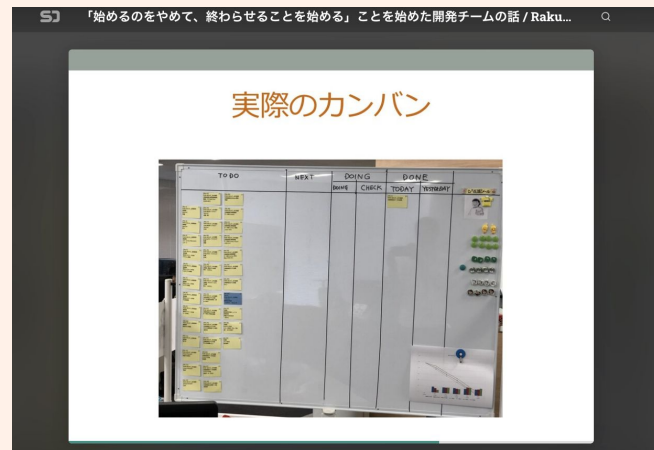


エンジニアリング組織論への招待
～不確実性に向き合う思考と組織のリファクタリング

<https://gihyo.jp/book/2018/978-4-7741-9605-3>, Ltd.

スプリント制度導入(反復開発)

- ❑ バックログとスプリント計画の導入
- ❑ 朝会をデイリースクラム制へ
- ❑ カンバンのアップデート



「始めるのをやめて、終わらせることを始める」ことを始めた開発チームの話 /
Rakus Meetup Osaka 2020-02-05

<https://speakerdeck.com/kyoshimoto/rakus-meetup-osaka-2020-02-05>

カイゼン文化を生み出すステップ

1. 一人ひとりのマインド定着

- PDCAサイクルを習慣化する

2. 個人からチームへ

- スケジュールマネジメントを強化する

3. チームのアップデート

- チームの状況に応じたフォーメーションをとる

チーム状況に応じたフォーメーションをとる

- ❖ 時間・経験・場所の分断による6つの問題
 - 同期、オーバーヘッド、やり方、内容分量、異常検知、No Why

例)雁行陣開発

雁行陣:先導をつとめるリード役を配置



チーム・ジャーニー 逆境を越える、変化に強いチームをつくりあげるまで

<https://teamjourney.link/>

サブチーム体制へ移行

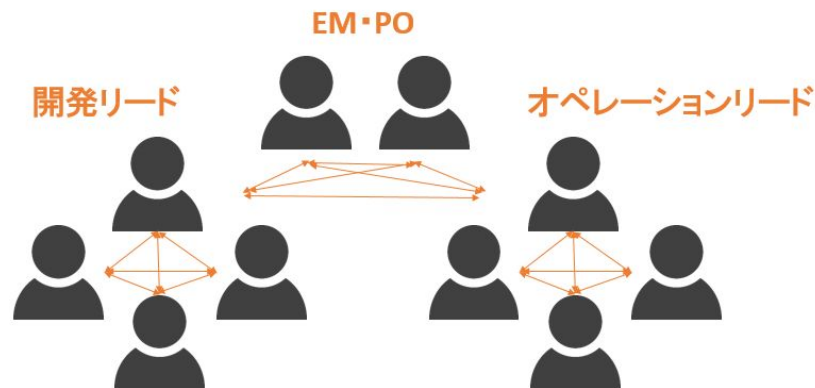
- ❑ 経験の分断による同期・オーバーヘッドの問題に対処

- ❑ 経験豊富なリード役を配

置してサブチーム化

- ❑ 新機能開発

- ❑ 運用・サポート・オフショア支援



カイゼン文化を生み出すステップ

1. 一人ひとりのマインド定着

➤ PDCAサイクルを習慣化する

- 1週間単位の計画
- ふりかえりの導入

2. 個人からチームへ

➤ スケジュールマネジメントを強化する

- スプリント制度導入(反復開発)

3. チームのアップデート

➤ チームのパフォーマンスを最大化する

- サブチーム体制へ移行

スクラムの3・5・3の半分を取り入れた

3つの役割

- ❑ プロダクト
オーナー
- ❑ スクラムマスター
- ❑ 開発チーム

5つのイベント

- ❑ スプリント
- ❑ スプリント計画
- ❑ デイリースクラム
- ❑ スプリントレビュー
- ❑ レトロスペクティブ

3つの作成物

- ❑ プロダクト
バックログ
- ❑ スプリント
バックログ
- ❑ インクリメント

2・2・2は未定着

3つの役割

- ❑ プロダクト
オーナー
- ❑ スクラムマスター
- ❑ 開発チーム

プロジェクト管理的な
役割が中心

5つのイベント

- ❑ スプリント
- ❑ スプリント計画
- ❑ デイリースクラム
- ❑ スプリントレビュー
- ❑ レトロスペクティブ

ビジネス側不在

3つの作成物

- ❑ プロダクト
バックログ
- ❑ スプリント
バックログ
- ❑ インクリメント

従来型プロセスの
スケジュールを分解して作
成しているだけ

アジャイルを土台にカイゼン文化を生み出す

成果

- アジャイルを取り入れてカイゼン文化が定着
- チームの成長を実感

残課題

- カイゼンに終わりはない
- アジャイル、スクラムとも未定着

カイゼンに終わりはない

- カイゼンを続けて何をを目指すのか？
- やみくもにカイゼンを続けたからといって、チームの成果に結びつくとは限らない
- アジャイルを取り入れたからといって、いつスクラムになるかわからない

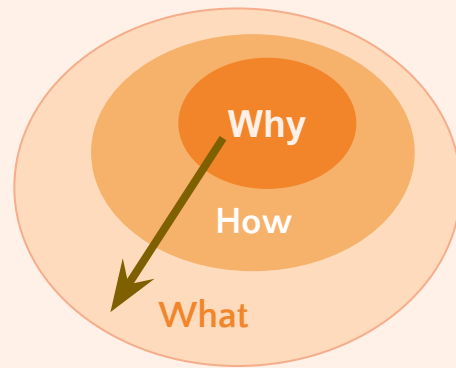
A white yak with long, shaggy fur and curved horns stands in a green field. The yak is facing forward, and its shadow is cast on the grass. The background is a vast, open field with some small rocks and patches of dry grass.

ヤクの毛刈り

Whyからはじめる

- 全てはゴールデンサークルと「何のために」という質問から始まる
- 人はWhatではなくWhyに動かされる

ゴールデンサークル



サイモン シネック | TEDxPuget Sound 優れたリーダーはどうやって行動を促すか
https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action?language=ja

なぜ仕事のやり方を変えたいのかを理解する

“アジャイルの旅を成功させる第一歩は、
そもそもなぜ仕事のやり方を変えたいのかを
理解することだ。”

自分たちの北極星を見つける

1. 意義のあるものにする
2. 自分のものにする



みんなでアジャイル ―変化に対応できる顧客中心組織のつくりかた
<https://www.oreilly.co.jp/books/9784873119090/>

ビジョンを生み出す

ビジョンとは

“ビジョンとは、自分は何者で、何をめざし、何を基準にして進んでいくのかを理解することである。”

ビジョンを生み出すための3つの基本要素

1. 有意義な目的
2. 明確な価値観
3. 未来のイメージ



ザ・ビジョン[新版]やる気を高め、結果を上げる「求心力」のつくり方

<https://www.diamond.co.jp/book/9784478109830.html>

我々は何者？
何を目指しているのか？

弊社は中小企業を「楽」にする企業

ABOUT RAKUS

ラクスの思い

IT技術で中小企業を強くします！

すぐ便利、ずっと満足。

ラクスのラクは「楽」。

経済の大部分を構成する中小企業が、煩雑な業務から「楽」になり、本来すべき仕事にもっと力を発揮できるように。

そして、働く人たちが仕事も人生も「楽」しくなるように。

<https://www.rakus.co.jp/>

©2020 RAKUS Co., Ltd.

中小企業が抱える課題

- 限られた経営資源
 - 特に人材面で大企業と格差
- 規制やルールのしがらみ
 - 企業間連携は拡大
- 理想と現実とのバランスの中で闘っている

※私たち自身もこの中に身を置いている

チームの課題

- ❑ 中堅未満のメンバーが多く継続的な成長が必要
- ❑ ビジネスも技術もレガシーと先進が混在
- ❑ 古いものを捨てきれないが新しいものは取り入れる必要がある

開発本部のミッション・ビジョン

Mission

顧客をカスタマーサクセスに導く
圧倒的に使いやすいSaaSを創る

Vision

日本を代表する
SaaS開発エンジニア集団となる

※Valueと合わせてMVVを設定していますがここでは割愛

チームのビジョンを生み出す 有意義な目的と明確な価値観とは？

- ❑ 中小企業を楽にすること
- ❑ 形にとらわれずアジャイルを土台にカイゼンを
繰り返してチームの一人ひとりが成長すること

これらを踏まえた未来のイメージとは？

やり方をモデルにできないか？

- 完璧なやり方ではなくてもできる方法を探る
- 制約を受け入れて少しずつカイゼンする
- 同じ状況に身を置く人たちに共有する

私たちのビジョン

「中小企業のエンジニアチームを”楽”にする」

モデルをつくろう！

日本を代表する
SaaS開発エンジニア集団になるには

我々が現実と闘った結果をモデル化し、中小企業のエンジニアを導く。
中小企業向けのエンジニアチームモデルを完成させよう。



段階的にアジャイルを取り入れて チームを成長させるロードマップ

1. アウトプットの安定化
2. リリース速度アップ
3. プロダクトのアウトカム強化
4. チームのスケールアップ
5. 取り組みのモデル化

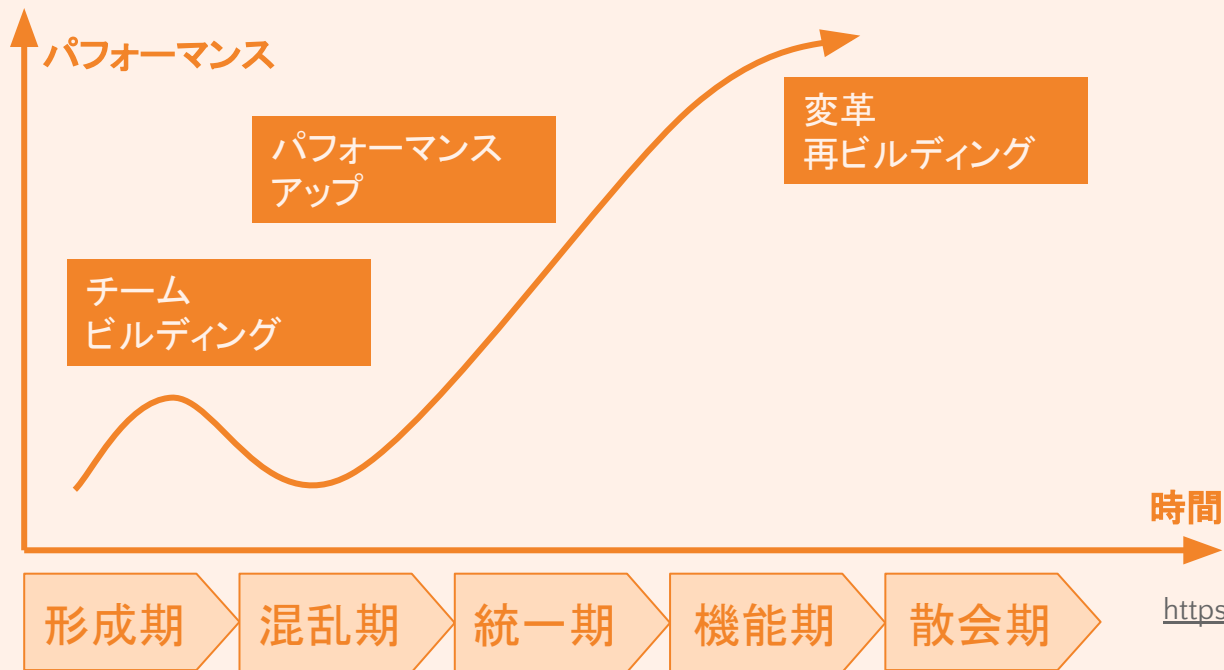
チーム
ビルディング

パフォーマンス
アップ

変革
再ビルディング

段階的にチームを成長させる

タックマンモデル



Dennis Learning Center
Founding Director
bwtuckman Bruce W. Tuckman, Ph.D.
(1938–2016)

<https://dennislearningcenter.osu.edu/about-dlc/founding-director/>

Tuckman's stages of group development

https://en.wikipedia.org/wiki/Tuckman%27s_stages_of_group_development

チームへ共有して

ビジョンへの取り組みを開始

半期のチーム目標とともにチームのビジョンと

5年間のロードマップを発表

Project GEET

The **G**uides to **E**ffective **E**ngineering **T**eam for SME

(中小企業向けの効果的なエンジニアリングチームへのガイド)

略すと

GEET for SME

5年後にこれを発表しよう！

Project GEET ロードマップ

1年目：チーム生産力の安定化⇒月平均10人月

2年目：短期サイクルリリースの実現⇒毎月1回リリース

3年目：製品価値を上げる開発の実現⇒新機能開発の売上貢献度N%

4年目：チームのスケール化⇒複数チーム体制の構築

5年目：中小企業のエンジニアチームのモデル完成⇒GEETの公開

※その年の達成状況を見て毎年見直します

アジャイルを土台にビジョンを生み出す

成果

- アジャイルを取り入れてカイゼンを続けた先でどうありたいかを明確にできた
- チームの実態を踏まえて成長していくイメージが持てた

課題

- 具体的なアクションはこれから
- チームの全員が完全に腹落ちしているわけではない

ロードマップの実行段階でつまずく

2つめのステージ「リリース速度アップ」が実態に沿っていない

事業部門:現状で十分

開発チーム:他にも取り組む課題がたくさんある

アジャイルを取り入れることが目的となってしまう、実態と合わない目標になっていた

1. アウトプットの安定化
2. リリース速度アップ
3. プロダクトのアウトカム強化
4. チームのスケールアップ
5. 取り組みのモデル化

自己目的化



ビジョンづくり

“ビジョンづくりは**現在進行系のプロセス**であり、
たえずそれについて話し合っていく必要がある。”

ビジョンを実現するためのリーダーシップ

1. 何がいちばん大切なのかを思い出させる
2. みんながビジョンを見失わないように助ける
3. 可能な限り障害を取り除いてあげる



ザ・ビジョン[新版]やる気を高め、結果を上げる「求心力」のつくり方

<https://www.diamond.co.jp/book/9784478109830.html>

ビジョンづくりを継続する

ビジョンに向けてアクションを見直す

- ❖ ロードマップの見直し
- ❖ チーム体制構築・変更

ロードマップの見直し

1. アウトプットの安定化

2. プロダクトのアウトカム強化

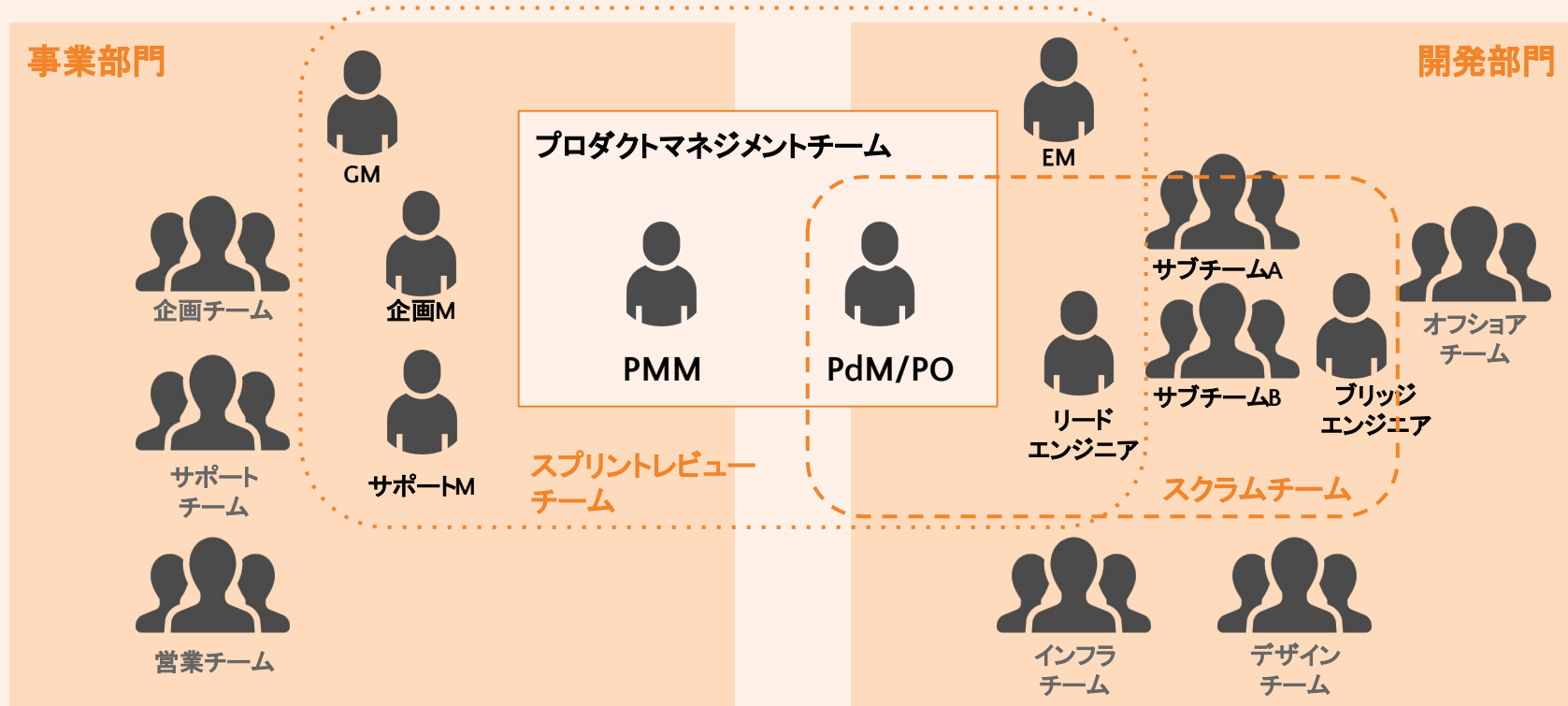
3. リリース速度アップ

4. チームのスケールアップ

5. 取り組みのモデル化

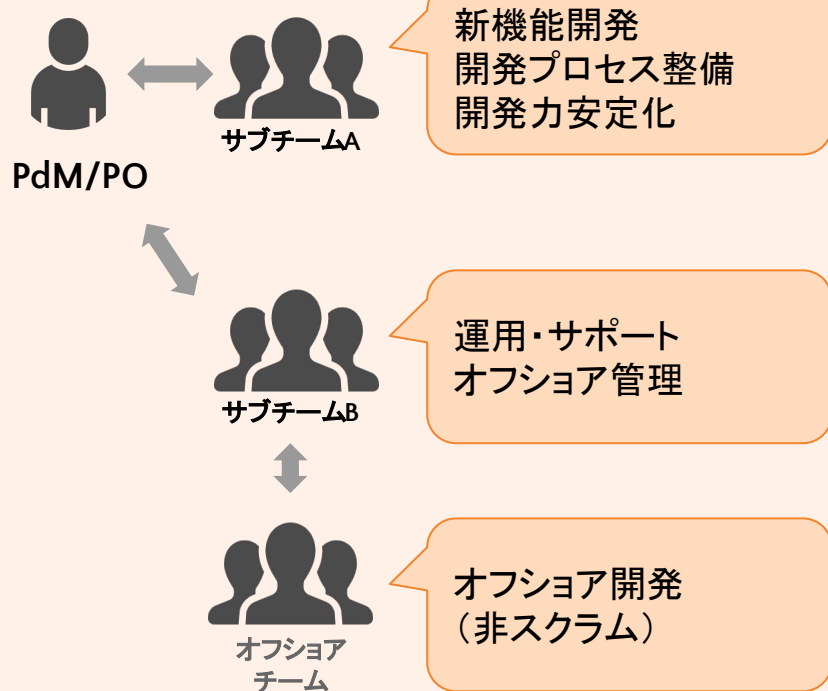
ステージ2と3
を
入れ替え

プロダクトマネジメント体制構築

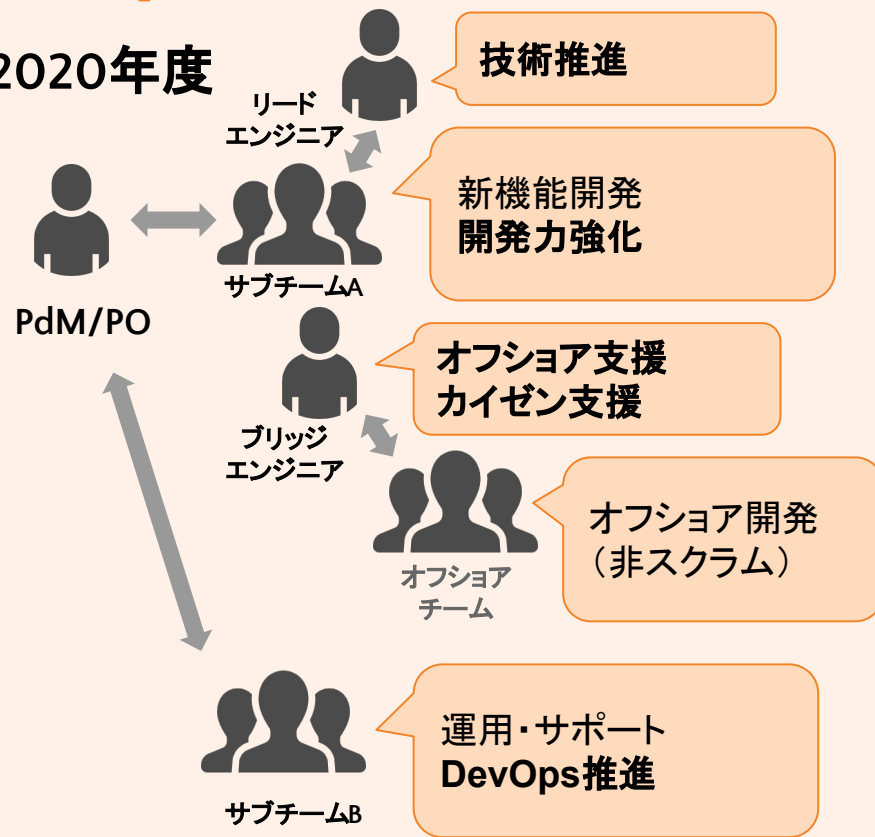


サブチーム体制のアップデート

2019年度



2020年度



チームにビジョンを浸透させる

❖ 半期ごとのチーム目標

- チーム目標とともにビジョンに向けた状態をおさらいする

❖ 1on1

- チームビジョンと個人の成長目標のすり合わせ
- フラットな1on1と個人目標の進捗確認を2週間おきに実施

❖ ドラッカー風エクササイズ

- チーム内の価値観のすり合わせ

❖ チーム戦略会議

- 中堅メンバーでビジョンに沿ったチーム戦略を考える

ビジョンに向けたアウトプット

- ❖ 実践事例の社外への共有
- ❖ 経験から学ぶチームのモデルづくり

自社イベントで実践事例を共有

9月16

持続可能な大規模SaaS企業の開発戦略/IaC、技術的負債、オブジェクトストレージ、デリバリー

【途中入室/退場OK!】持続可能なSaaSを展開するラクスの開発戦略を紹介します!

主催: 株式会社ラクス



ハッシュタグ: #RAKUSMeetup

グループ

メンバーです

ラクス

ラクスが運営するエンジニア向けのイベントページです。



イベント数 58回

メンバー数 2161人

開催前 【増刊】プロジェクトマネジメント Tips LT会 - vol.1 #pmtipslt

開催前 「Vuejs 3.0」を語るフロントエンド TechCafe

開催前 PHPerによるPHPerのための「Laravel8を中心に語り合う」TechCafe

開催前 自動化大好きエンジニアLT会

開催前 LaravelのLT会 - vol.1 #laravelit

開催前 フロントエンドLT会 vol.2 - 2020忘年会 #frontentit

<https://rakus.connpass.com/>

始めるのをやめて
終わらせることを始める

開発チームの話

RAKUS Meetup Osaka #5
株式会社ラクス 吉元和仁

<https://speakerdeck.com/kyoshimoto/rakus-meetup-osaka-2020-02-05>

4年間のレガシーシステム運用から
学んだトラブル対策の取り組み方

2020.9.16
配信メール開発課 西尾 敬太

©2020 RAKUS Co., Ltd.



<https://speakerdeck.com/keita240/my-how-to-trouble-shooting>

13年続くレガシーサービスを安全に
リリースし続けるためのテスト戦略

RAKUS Meetup Osaka #8
株式会社ラクス 吉元和仁



<https://speakerdeck.com/kyoshimoto/rakus-meetup-osaka-vol8-2020-08-05>

自社ブログでノウハウ発信



<https://tech-blog.rakus.co.jp/>

2019-09-30

第4回：ケータイの進化とともに変化してきたキャリアメールの歴史【はいくる通信】

[はいくる通信](#) [メール配信](#) [クルメル](#)

初めまして、hidePooHです。
第四回を担当させていただきます。

私たちが住む日本では、携帯電話という文化は独自の進化をしてきました。
キャリアメールも例外ではなく、各キャリアごとに特徴を出したものと進化してきました。
なお、「キャリアメール」とは携帯電話事業者が各社ごとに提供している（～@docomo.ne.jp、～@ezweb.ne.jp、～@softbank.ne.jp などの）メールのことです。
詳細は下記をご参照ください。

キャリアメール - Wikipedia

ja.wikipedia.org/1users

ja.wikipedia.org

これまでのキャリアメールは携帯電話と一緒に進化してきた

キャリアごとに違う文字コード

<https://tech-blog.rakus.co.jp/entry/20190930/haikuru-communication/mail-delivery/haihai-mail/curumeru>

2020-04-01

メールの到達率を支える配信エラー解析のしくみ【はいくる通信 第5回】

[はいくる通信](#) [メール配信](#) [クルメル](#)

こんにちは、takaramです。

メール配信サービス [配信メール](#) / [クルメル](#)の開発チームでは昨年、[はいくる通信](#)と題し、メール配信に関する技術・ノウハウをご紹介しました。

今回はその続編として、[配信エラー解析](#)についてお話ししたいと思います。

- [配信エラー解析とは](#)
- [配信エラー解析のしくみ](#)
 - [二種類のFromアドレス](#)
- [配信エラーと到達率](#)
- [まとめ](#)

配信エラー解析とは

「自分の送ったメールが届かなかった」という経験はあるでしょうか？メールの送信に失敗する原因としては、例えば以下のようなのがあります。

<https://tech-blog.rakus.co.jp/entry/20200401/haikuru-communication/mail-delivery/haihai-mail/curumeru>

社外イベントやコミュニティへの発信



スクラムちゃうがなと
言われても
やってみいひん？

2020.6.27 / Scrum Fest Osaka 2020 @ Online
RAKUS Co., Ltd. / Masamichi Otsuka / @radiocat

©2020 RAKUS Co., Ltd. 

<https://speakerdeck.com/radiocat/challenge-to-scrum-3>



レガシーシステムに自動テストを
導入する第一歩

by 荒巻拓哉 / @takaram71



PHP Conference Japan 2020

 Lightning talk (3 mins)

レガシーシステムに自動テストを導入する第一歩 PHP Conference Japan 2020

☆ 5

 荒巻拓哉  takaram71

<https://fortee.jp/phpcon-2020/proposal/474c5c4c-6d71-4cbb-abde-0d09ea8d5870>

経験から学ぶ

❖ リフレクション

- 進行形の内省

❖ エンジョイメント

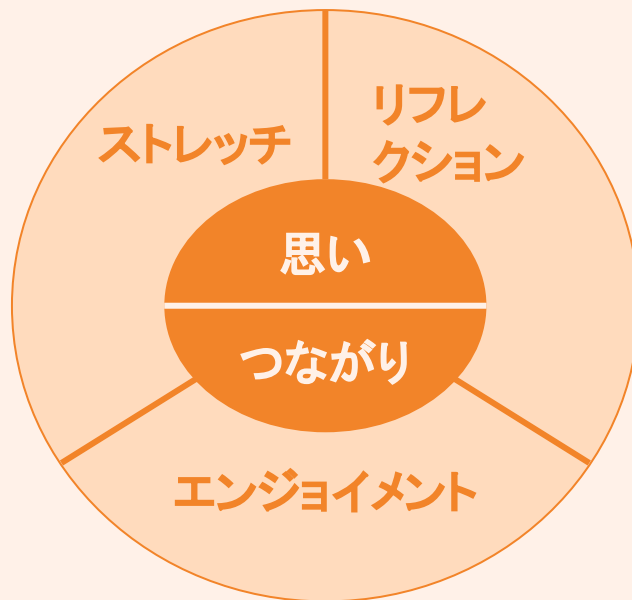
- 意味の発見

❖ ストレッチ

- 足場づくり

❖ 思い&つながり

- 3つの力を高める原動力



経験から学ぶ力のモデル



職場が生きる 人が育つ「経験学習」入門

<https://www.diamond.co.jp/book/9784478017296.html>

経験から学ぶチームのモデル

◆ リフレクション

➤ カイゼン文化

◆ エンジョイメント

➤ ありたい姿

◆ ストレッチ

➤ アジャイルの原則

◆ 思い&つながり

➤ 意欲&信頼



経験から学ぶチームのモデル

アウトプットでビジョンづくりを継続する

- ❑ アウトプットすることが自分たち自身の認識を定着させることにもつながる
- ❑ 会社や組織の目的（採用やブランディングなど）とすり合わせながら積極的に関わりをもつ
- ❑ 自分たちでモデルをつくるという意思表示を継続する
- ❑ 小さく試して育てていく

変わる勇気と変えない勇気

2つの勇気

変わる勇気

- アジャイルを土台にしたチームのスタイル

変えない勇気

- ビジョンに向かう姿勢

アジャイルを土台にしたチームのスタイル

- ❑ カイゼンを続ける
- ❑ アクションは見直し続ける

ビジョンに向かっていく姿勢

- ❑ スクラムへの適応をチームの目標にしない
- ❑ ビジョンづくりを継続する
- ❑ チームの取り組みをアウトプットし続ける

残り1・0・1

3つの役割

- プロダクト
オーナー
- スクラムマスター
- 開発チーム

5つのイベント

- スプリント
- スプリント計画
- デイリースクラム
- スプリントレビュー
- レトロスペクティブ

3つの作成物

- プロダクト
バックログ
- スプリント
バックログ
- インクリメント

A photograph of four people standing on a grassy hill, looking out over a vast valley at sunset. The sun is low on the horizon, creating a warm, golden glow. The people are silhouetted against the bright light. The text is overlaid on the image in a mix of orange and white colors.

ビジョンに向かっていく姿勢を変えない
勇気をもつことで、
アジャイルを土台にして常に変わっていく
勇気を生み出す

アジャイル × ビジョンのステップ

1. カイゼン文化を生み出す
2. ビジョンを生み出して

「ヤクの毛刈り」から脱出

3. ビジョンづくりを継続して

「手段の目的化」から脱出

ビジョンへ導く3つの行動は スクラムマスターの役割に似ている

ビジョンを実現するためのリーダーシップ

1. 何がいちばん大切なのを思い出させる
2. みんながビジョンを見失わないように助ける
3. 可能な限り障害を取り除いてあげる

スクラムの原則もチームがビジョンを持つことの

意義を示している！



ザ・ビジョン[新版]やる気高め、結果上げる「求心力」のつくり方

<https://www.diamond.co.jp/book/9784478109830.html>

チームのスクラムマスターを募集中！



<https://career-recruit.rakus.co.jp/>

※スクラムマスター以外にも様々なサービスのエンジニア職、マネジメント職を東京・大阪で募集中です。



ラクス 中途採用



アジャイル × ビジョンで
成長し続けるチームへ

Thank's

Credits

- ❖ Beautiful Free Images & Pictures | Unsplash / <https://unsplash.com/>
- ❖ ICOOON MONO / <https://icooon-mono.com/>
- ❖ かわいいフリー素材集 いらすとや / <https://www.irasutoya.com/>
- ❖ Portraits by くらださくらこ